



# MARINE COMMANDER 2000

## MANUAL DE INSTRUCCIONES

### INTRODUCCION

Este juego es una excitante versión por computadora del juego „guerra de barcos“ que usted ha jugado con lápiz y papel. Puede jugar contra la computadora o contra un amigo. En el último caso la computadora actúa como arbitro le guarda las pistas de dónde están los barcos y cuales han sido tocados.

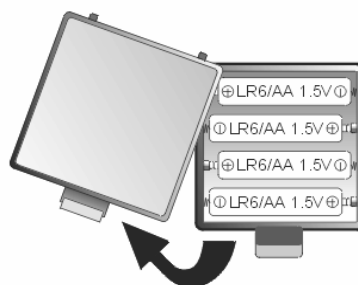
La idea del juego es simple. Cada jugador tiene una flota de 5 barcos de varios tipos, los cuales se organizan en su „área de batalla“ una rejilla de 10 X 10 casillas. Los jugadores no pueden ver dónde están los barcos del contrario. Cuando la batalla comienza los jugadores juegan por turno. Cuando es su turno usted puede lanzar un misil a una casilla de la rejilla de su adversario. Cuando todas las casillas ocupadas por un barco enemigo han sido tocadas o golpeadas por sus misiles el barco se hunde. El ganador es el primer jugador que hunde la flota completa de su adversario.

La computadora le proporciona mensajes hablados, tonos y otros efectos de sonido para completar el entretenimiento.

### INSERTAR BATERIAS

Inserte cuatro baterías „AA“ (en ocasiones marcadas como MN1500 o LR6) en la base de la computadora. Asegúrese que el polo positivo de cada batería se empareja con el signo „+“ en el compartimento de la batería. La computadora debe reproducir „A life on the ocean wave“ („Una vida en las olas del océano“).

Si no hay respuesta, pulse con un objeto delgado dentro del agujero RESET en la base de la computadora y presione hacia abajo una vez.



## **JUGADOR „A“ Y JUGADOR „B“**

Cada jugador tiene su propio „teclado“. Los dos teclados son ligeramente diferentes. Uno tiene más teclas, el jugador que se sienta en este lado se llama Jugador A. Su oponente es el Jugador B. Si usted está jugando contra la computadora usted será el jugador A. El mapa de la batalla debe ser encajado verticalmente en la computadora entre los dos jugadores.

## **NUEVA PARTIDA**

Usted puede iniciar una nueva partida en cualquier momento. Presione la tecla **NEW GAME** (nueva partida), la computadora dará unos zumbidos bajos-altos), después presione la misma tecla otra vez. Si usted no presione **NEW GAME** por segunda vez, sino que presiona algo más, esto cancela la orden „new game“.

Después que la computadora diga „A life on the ocean wave“, usted puede comenzar a poner sus barcos para la siguiente partida.

**Nota:** Cuando usted presione **START** para comenzar la batalla la computadora responde en el lenguaje que se usó en la última partida. Si usted quiere cambiar los lenguajes debe de hacerlo volviendo a presionar la tecla **START**. (Presiones repetidas sobre la tecla continuarán cambiando entre Ingles y Alemán. ) No obstante una vez un misil ha sido lanzado o se usa el **RADAR**, la tecla **START** no tiene efecto.

**VOLUME.** Usted puede elegir entre tres tipos diferentes de volumen para su computadora. Presionando sucesivamente la tecla **VOLUME**, usted puede ver en rotación dichos sonidos. Cuando usted encuentre el sonido correcto simplemente continúe con la partida.

**TECLAS DE FUNCIONAMIENTO.** Cada uno de los jugadores „A“ y „B“ tiene las siguientes teclas:

**A1 B2 C3 D4 E5 F6 G7 H8 I9 J10.** Esas son las teclas de „coordenadas“. Para indicar una casilla en la rejilla, presione las teclas con las correspondientes letras y números. Usted hará esto cuando ponga sus barcos antes de la batallas y después cuando dispare misiles o usando el radar. Siempre pulsará primero la tecla de la letra y después la tecla del número. Como se ve la misma tecla sirve para la letra y el número. Si quiere pulsar A2, pulsará la tecla A1 (letra A) y después la tecla B2 (número 2)

**CANCEL SHIP/CE.** Si usted hace un error presione la tecla **CE**, después presione la tecla correcta. Un barco puede también ser quitado después de haberse introducido (y aceptado por la computadora), vea la sección „Errores“

**RADAR.** Si usted presiona las coordenadas de una casilla seguida por **RADAR**, la computadora le dice a usted la distancia entre esta casilla y el barco enemigo más cercano.

**FIRE MISSILE/ENTER.** (Fuego de Misiles). Cuando ponga su flota presione **ENTER** después de dar las coordenadas para la terminación de la colocación de un barco. Durante la batalla presione **FIRE MISSILE** para atacar la casilla que usted ha indicado.

**VERIFY.** Para VERIFICAR la localización de sus barcos, presione la tecla **VERIFY**, después presione las coordenadas de las casillas que usted quiera verificar.

**Las siguientes teclas son sólo para el lado del Jugador „A“**

**NEW GAME.** Para comenzar una nueva partida presione esta tecla dos veces.

**START.** Cuando todos los barcos estén en su lugar, presione esta tecla para comenzar la batalla. (Si presiona otra vez cambia el lenguaje de los mensajes de la computadora)

**RELOAD.** Si esta tecla es presionada antes de iniciar la batalla tendrá un disparo extra siempre que alcance a un barco enemigo.

**VOLUME.** Presione esta tecla para cambiar el volumen del sonido del juego

**ON/SAVE.** Presione esta tecla para encender o apagar la computadora. Cuando esté apagada todavía recuerda la situación de la partida y le permite continuar después de un descanso.

### **COLOCACION DE SUS BARCOS.**

La flota de cada jugador consiste en cinco barcos:

1 portaaviones (5 casillas de longitud)

1 crucero (4 casillas)

2 destructores (3 casillas)

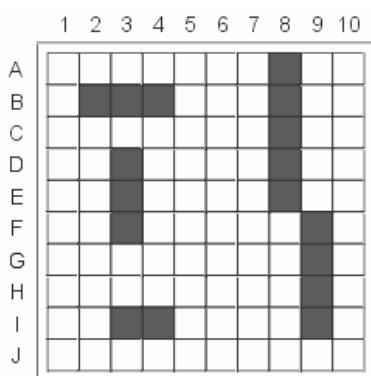
1 fragata (2 casillas)

Coloque sus barcos en su campo de batalla, introduciendo los pivotes de cada barco en los agujeros. Si usted está jugando contra la computadora hará esto desde el lado del jugador „A“. Si juega contra un amigo cada uno pondrá sus barcos en su propio campo de batalla (rejilla).

Los barcos pueden ser puestos horizontal o verticalmente (pero no en diagonal). Usted puede ponerlos como quiera, excepto que ninguna parte de un barco puede estar en contacto directo adosado totalmente con otro barco, se admite que se toquen las esquinas.

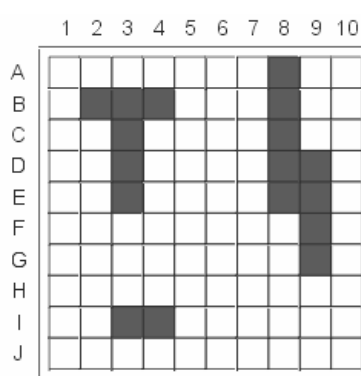
En el Diagrama 1, una casilla ocupada por el portaaviones toca la esquina de la casilla ocupada por el crucero. Esto es permitido. En el Diagrama 2, sin embargo los barcos están puestos sobre casillas directamente adyacentes a otros barcos. Esto es Erróneo.

Diagrama 1



Correcto

Diagrama 2



Erróneo

Una vez ha organizado su flota, usted puede introducir sus barcos a la computadora, es decir decirle dónde los ha puesto. Para hacer esto por medio de las teclas de „coordenadas“ - conjunto de teclas de funcionamiento marcadas con letras y números

Cada fila horizontal de casillas de su rejilla de batalla es identificada por uno de las letras A-J, cada columna vertical tiene un número comprendido en el rango 1-10. Así cada casilla puede ser identificada dándole la letra de su fila y el número de su columna. (En los diagramas de arriba, por ejemplo la fragata ocupa las casillas I3 y I4).

Un barco es introducido como sigue: Primero presione las teclas de coordenadas (Primero la letra, después el número), para indicar donde se inicia o termina un barco. Posteriormente presione las coordenadas para indicar la otra punta del barco introducido. Después, presione la tecla **ENTER**. Por ejemplo, para introducir el portaaviones del primer diagrama, usted presionaría:

**A/1 + H/8 + E/5 + H/8 + ENTER**

(También Podría hacerlo al revés: **E/5 + H/8 + A/1 + H/8 + ENTER**)

Si su barco es introducido correctamente la computadora le dará un doble zumbido. Cuando se han introducido todos los barcos (5) le dará un zumbido adicional.

Los barcos pueden ser introducidos en cualquier orden. El jugador A puede introducir todos sus barcos antes que el jugador B, o ellos pueden cambiar su turno para introducir uno o dos barcos cada uno, etc.

Sin embargo la computadora solamente responderá a un jugador al mismo tiempo. Una vez usted haya comenzado a presionar las coordenadas para un barco las teclas de su oponente no tienen efecto hasta que usted haya finalizado de introducir el barco (o haya presionado **CE** para cancelar las coordenadas). De forma similar si usted está en medio de una verificación de sus barcos (vea más abajo) su oponente debe esperar hasta que usted haya finalizado esta operación.

## **ERRORES**

Si usted comienza a presionar las coordenadas para un barco pero después quiere cambiar su idea, simplemente presione la tecla marcada como **CANCEL SHIP/CE**. Usted oirá un zumbido bajo. Puede entonces comenzar de nuevo a introducir su barco.

Usted oirá el mismo zumbido si usted hace alguna cosa que la computadora no entienda o no pueda aceptar. Esto ocurrirá si usted intenta colocar un barco pegado o junto a otro si usted intenta introducir un portaaviones cuando ya lo había introducido. Después del sonido de error, simplemente continúe normalmente, si usted estaba intentando poner un barco, puede comenzar a introducirlo de nuevo.

Si usted ha finalizado de introducir un barco, puede quitarlo si lo desea. Para hacer esto presione la tecla **CANCEL SHIP/CE**, después presione las coordenadas para el comienzo y fin del barco, luego presione la tecla **ENTER**. La computadora responde con un doble zumbido bajo. Usted ahora es libre para volver a introducir el mismo barco en el.

### **VERIFICAR LA POSICION DE SUS BARCOS.**

En caso de confusión la computadora puede recordarle donde usted ha puesto sus barcos. Si usted quiere hacer eso, presione la tecla **VERIFY**. La computadora le dará una rápida secuencia de tres pitidos crecientes. Usted puede ahora presionar las coordenadas (la letra, después del número) para cualquier casilla, y oirá un par de pitidos altos si la casilla está ocupada por parte de un barco. En caso contrario oirá un sonido alto-bajo.

Cuando usted haya verificado tantas casillas como desee, presione la tecla **VERIFY** otra vez. La computadora le dará tres pitidos decrecientes. Usted ahora puede continuar introduciendo sus barcos, o comenzar la batalla si ya está preparado.

Usted también puede usar la función „VERIFY“ después que la batalla ha comenzado, pero no en el turno de su oponente.

### **COMENZAR LA BATALLA.**

La guerra de barcos puede comenzar si:

- a) Cada jugador ha puesto los cinco barcos.
- b) O el Jugador A ha introducido los 5 barcos, mientras el jugador B no ha introducido ninguno.

En el primer caso, usted estará jugando contra un amigo. En el segundo caso, usted será el jugador A y la computadora será el jugador B.

En cualquier momento antes de comenzar la batalla, el jugador A puede desear presionar la tecla **RELOAD**. (Esto es conocido por medio de dos pitidos crecientes. Si se vuelve a presionar la misma tecla cancela la opción). El modo Reload es descrito en la sección „Reload“ más abajo.

Para iniciar la batalla, el Jugador A presiona la tecla **START**. La computadora dice „Battle stations“ y nos da 5 pitidos crecientes. (Si usted vuelve a presionar la tecla **START**, la computadora cambia su lenguaje de Ingles a Alemán,. Para volver a Inglés, presione la tecla **START** de nuevo).

Si está jugando contra un amigo: La computadora le dará un par de pitidos intermitentes y recurrentes cada 10 segundos que no haya pulsado ninguna tecla. En su turno el jugador puede lanzar un misil o usar su radar. Después de eso un sonido alto-bajo, (recurrente por intervalos de 10 segundos) le dirá a usted cuando es el turno del jugador A. Si el sonido es bajo-alto entonces indica que el turno es del jugador B.

Si usted está jugando contra la computadora: La computadora organiza su flota aleatoriamente. Usted tiene el primer turno. Después de su turno, la computadora lanza sus misiles. Entonces el sonido alto-bajo le indica que es su turno de nuevo.

Observe que durante la batalla siempre que es el turno de su adversario sus teclas de funcionamiento no tienen efecto (excepto que el jugador A presione las teclas **NEW GAME**, **VOLUME** o **ON/SAVE**)

## **LANZAR MISSILES.**

Cuando es su turno para lanzar un misil, elija la casilla que quiere atacar, después presione la letra y el número para dicha casilla, seguido por la tecla **FIRE MISSILE**. Por ejemplo:

**E/5 + F/6 + FIRE MISSILE**

Usted oirá el misil volando a través del aire. Si golpea o toca un barco, usted oirá una explosión y la luz roja que hay entre los dos jugadores se encenderá por un momento. Si su misil no toca nada, oirá como cae al mar.

(Antes de presionar **FIRE MISSILE**, usted puede corregir un error presionando la tecla **CE** y volviendo a presionar la tecla y número de la casilla). Durante la batalla, por supuesto, sus teclas de coordenadas indican las casillas del área de batalla de su oponente, no la suya propia. ¡Sus misiles no pueden golpear sus propios barcos!

Su computadora viene con un conjunto de estaquillas que encajan en el tablero, de colores rojo y blanco, las cuales se ponen en el tablero vertical del mapa de guerra de 10 X 10. Cuando usted puntúa un golpe, o toca un barco pone una estaquilla roja en el agujero correspondiente. Cuando usted falla, pone una estaquilla blanca en el agujero esto le ayudará para conservar el mapa de situación de la batalla.

Los disparos de su adversario también, por supuesto están acompañados de sonidos y efectos visuales. Ahora y cuando usted quiera verificar sus propios barcos. Si una casilla que estaba ocupada ha sido golpeada, será verificada como una casilla vacía. Usted puede recordar los golpes de su oponente poniendo estaquillas de color rojo en los agujeros de sus propios barcos.

## **HUNDIR UN BARCO**

Cuando todas las casillas ocupadas por un barco en concreto han sido tocadas, el barco se hunde y usted oirá un sonido de „glug.... glug..“. El número de glug corresponde al tamaño del barco (2 para una fragata, 3 para un destructor, 4 para una fragata y 5 para el portaaviones).

## **RELOAD**

Si la tecla **RELOAD** estaba presionada antes del inicio de la batalla usted obtiene un disparo extra siempre que su disparo toque algún barco. Esto significa que usted o su oponente podría tener muchos disparos sucesivos y destruir uno o más barcos en un solo turno.

Siempre que usted tenga la oportunidad de lanzar un disparo extra puede usar la función „Radar“ en vez de lanzarlo. (Vea la sección Radar, a continuación)

## **RADAR**

Radar le ayuda para localizar los barcos enemigos. Siempre que sea su turno usted puede realizar un escaneado de radar en lugar de disparar un misil.

Después de introducir las „coordenadas“ de una casilla, presione **RADAR** en lugar de la tecla **FIRE MISSILE**. La computadora dice „**RADAR ON**“, (Radar encendido) después le da un número de pitidos. Los pitidos le indican la distancia entre la casilla que usted ha escaneado

y el barco enemigo más próximo. (Si parte de un barco enemigo ha sido hundido, esa parte será ignorada por su radar).

**Ejemplo 1:** Usted presiona o pulsa **E/4 + C/3 + RADAR**. La computadora dice „**RADAR ON**“ y le da un pitido. Esto significa que parte de un barco enemigo está a una distancia de una casilla de E3. Podría ser cualquiera de las siguientes casillas: D4, E4, F4, D3, F3, D2, E2, F2 o incluso la misma E3.

**Ejemplo 2:** Usted presiona **A/1 + H/8 + RADAR**. La computadora dice „**RADAR ON**“ y le da tres pitidos. Esto le dice que una parte de un barco enemigo esta en una de las siguientes casillas: A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9, D10. No hay un enemigo más cerca de A8. (Como puede ver, la distancia de 3 casillas es medida horizontal, vertical o diagonalmente o por una combinación de horizontal y de diagonal.)

### **FIN DE LA BATALLA**

Cuando el último barco de un jugador es hundido la computadora anuncia que la flota del jugador ha sido destruida. Si la computadora no gana la partida reproduce un baile de marineros, si la computadora es la ganadora entonces reproduce „What shall we do with the drunken sailor?“ (¿Qué hacemos con el marinero borracho?)

### **APAGAR Y GUARDAR LA PARTIDA.**

Si el juego tiene que ser interrumpido usted puede apagar la computadora para conservar las baterías. Simplemente pulse la tecla **ON/SAVE**. La memoria de la computadora retendrá las posiciones de los barcos y otra información sobre la partida. Cuando usted encienda de nuevo presionando la misma tecla la partida podrá continuar.

Sin embargo, si usted apaga en medio de una operación, como introducir, cancelar, o verificar un barco, la computadora asume que usted no quiere realizar esa operación. Puede comenzar de nuevo la operación después de encender.

Si usted deja la computadora más de cuatro horas y cuarto sin presionar una tecla, se apagará automáticamente ella misma, dando un pitido alto-bajo. Enciéndala de nuevo con la tecla **ON/SAVE** cuando usted este preparado.

### **EL INTERRUPTOR RESET:**

El Interruptor de reinicio es una especificación incorporada de este producto y es accesible en la base de la unidad.

Este producto no ha sido designado para ser inmune de los efectos de descargas electrostáticas, fuertes radiaciones electromagnéticas o otros fenómenos eléctricos perturbadores siendo su mal funcionamiento bajo esas condiciones no irrecuperable. El interruptor Reset está incluido en el diseño para permitir a la unidad ser restaurada al modo normal de funcionamiento y comenzar una nueva partida en el caso de mal funcionamiento.

## COMO INSERTAR LAS BATERIAS:

- Coloque el juego boca abajo sobre una superficie llana y localice el compartimento de la batería en el fondo de la unidad.
- Abra la puerta del compartimento de la batería presionando sobre la lengüeta con su dedo pulgar y levántela.
- Cuando inserte las pilas o baterías asegúrese que el borne positivo de cada pila se empareja con la señal del signo + . de dentro del compartimento de las pilas.
- Cierre el compartimento de las pilas o baterías.



## PARA ASEGURAR UN FUNCIONAMIENTO ADECUADO:

- NO MEZCLAR PILAS VIEJAS Y NUEVAS
- NO MEZCLAR PILAS ALCALINAS, CON NORMALES O CON PILAS RECARGADAS.
- NO USAR PILAS RECARGADAS
- LA INSTALACION DE LAS PILAS DEBE SER HECHA POR UN ADULTO.
- LAS PILAS NO RECARGABLES NO SERAN RECARGADAS.
- LAS PILAS RECARGABLES DEBEN QUITARSE DEL JUGUETE ANTES DE CARGARSE (SI SON DESMONTABLES)
- Las PILAS RECARGABLES SOLO SERAN CARGADAS BAJO LA VIGILANCIA DE UN ADULTO (SI SON DESMONTABLES).
- SE RECOMIENDA USAR SOLO PILAS DEL MISMO TIPO O EQUIVALENTE.
- LAS PILAS SERAN INSERTADAS CON LA POLARIDAD CORRECTA.
- LAS PILAS AGOTADAS SE QUITARAN DEL JUGUETE.
- EL SUMINISTRO ELECTRICO A LOS TERMINALES NO DEBE PRODUCIR UN CORTOCIRCUITO.

Este producto cumple los requerimientos EMC  
conforme establece la Directiva 89/336/eec.